

■ Apresentação

Quadrinhos, super-heróis e cultura digital: quase um século de adaptações e evoluções

Guilherme “Smee” Sfredo Miorando
Sebastian Horacio Gago

Desde Pierre Lévy (1999) que criou o termo “cibercultura” até Geert Lovink (2023) que prega a extinção da internet, todos eles concordam que o meio digital e as culturas que foram afetadas por ele mudaram intensamente nossas relações com os outros e com o mundo à nossa disposição. Isso também pode ser espalhado para a cultura pop, que envolve os quadrinhos e os super-heróis. Em seus dois livros sobre as mudanças digitais, *Cultura da Convergência* e *Cultura da Conexão*, Henry Jenkins (2022) aborda essas transformações com ênfase na cultura pop. É inegável como a cultura nerd se beneficiou com a digitalização e plataformação do mundo, transformando o que era uma cultura renegada, isolada e vista como uma pária da sociedade em algo que poderia definir qualquer pessoa que se envolve com filmes, séries, videogames ou quadrinhos, por exemplo. Essa cultura da conexão entre ávidos interessados em cultura pop vem desde as convenções de quadrinhos, que se iniciaram nos anos 1960, mas as plataformas como chats no MIRC e ICQ, passando pelos Fóruns de Internet, Orkut, Facebook, Twitter, bem como os canais de YouTube e podcasts sobre o assunto, e atualmente no Instagram, Whatsapp e TikTok ajudaram a infundir e difundir essa cultura em um nível nunca antes pensado. Segundo Román Gubern (2019), os videogames desempenham um papel de destaque extraordinário na iconosfera contemporânea, e é nestes produtos culturais que está localizado o epicentro da cultura da imagem.

A relação entre a produção, forma e conteúdo de quadrinhos na internet foi estudada por Scott McCloud (2005) em seu livro *Reinventando os Quadrinhos*. Contudo, muitas teorias e análises abordadas neste livro podem ser consideradas obsoletas dado o rápido avanço tanto da cultura digital como das tecnologias que as envolvem. O autointitulado ciberpajé, Edgar Franco (2004), cunhou o termo HQtrônicas para nomear as histórias em quadrinho desenvolvidas especificamente para a internet, diferenciando-as de outros tipos de produção de quadrinhos. Por sua vez, em sua pesquisa, Márcia Veronezi (2010) depreendeu que o universo da cultura digital ligada aos quadrinhos ainda é mais ligado aos quadrinhos físicos do que aos digitais. Um exemplo mais fácil de se ilustrar dessa matriz cultural digital ligada aos quadrinhos é o caso das estratégias de comercialização dos produtos, pois a internet, nos financiamentos coletivos (*crowdfunding*) como canal de venda antecipada inclui, além de um preço promocional, a entrega de um cartaz do personagem, uma arte original, etc.

Contudo, entendemos que essa conclusão não limita a expansão da produção de quadrinhos com recursos da internet, nem sua discussão a partir de plataformas digitais e da confluência de usos do *smartphone* na hora do lazer (de Luna, em Luiz -org., 2013, pp. 53-54), incluindo a leitura de quadrinhos e a produção e difusão de conteúdos audiovisuais através de plataformas digitais. Além disso, a internet abriu a possibilidade de se copiar de forma mais

extensiva as histórias em quadrinhos originais, primeiro com os navegadores e softwares, e posteriormente com o uso das Inteligências Artificiais (A.I.s). Além disso, como o fim da vigência do *copyright* de alguns quadrinhos que completam quase cem anos de existência nos próximos anos, a forma como encaramos o uso dessas imagens originais deverá mudar, trazendo novas questões para o campo.

É do nosso interesse apresentar reflexões sobre a influência de processos sociais de inovação relacionados às esferas de produção, circulação e consumo de histórias em quadrinhos, dos quais os universos super-heróicos constituem o expoente central. Na cultura digital, estes personagens-produtos não deixam de iluminar determinadas áreas da realidade, promovendo não só a durabilidade dos mitos, mas também abrindo caminho a processos identitários e deixando a sua marca no imaginário técnico e ficcional das sociedades.

Este dossiê apresenta artigos que abrangem aspectos dos mais variados relacionados com os temas dispostos na chamada para trabalhos do mesmo. Jaimeson Machado Garcia e Cristiane Lindemann trazem uma análise histórica da evolução dos quadrinhos sonoros, da Era de Ouro do rádio nos Estados Unidos até os audiolivros e podcasts atuais, chamando essas produções de audioquadrinhos. Também através de um viés sobre o passado, Maximiano Duval da Silva Cirne contribui com o dossiê através de um estudo sobre a presença de elementos nostálgicos na produção atual de filmes de super-heróis e as intersecções desse fenômeno com aspectos da cultura digital.

Pâmela de Castro Freitas Oliveira, Raquel Santiago Freire e José Aires de Castro Filho apresentam para o leitor do dossiê um estudo de caso pensando como os *webcomics* podem ser utilizados como Recursos Educacionais Digitais (RED) no ensino superior. Numa linha de pesquisa semelhante, Thiago Vasconcellos Modenesi, Diego Moreau de Carvalho, Letícia Desebastiani Frana e Milton Luiz Horn Vieira desenvolvem uma análise sobre o potencial pedagógico das *webcomics*, considerando o contexto atual de crescente necessidade de integração de linguagens multimodais e inovação tecnológica e criativa nas práticas educativas. Num âmbito vizinho, as histórias em quadrinhos provaram sua capacidade em termos de educação inclusiva, uma questão pesquisada por Artur Navarro Valgas, Karla Wunder da Silva e Lisandra Catalan do Amaral. Os autores descrevem a implementação de uma estratégia didática que envolveu 13 HQs elaboradas com base em personagens da cultura geek, para incentivar a aprendizagem da biodiversidade em salas de aula de Ensino Médio incluindo indivíduos

com transtorno do espectro autista, Síndrome de Down e deficiência intelectual generalizada. O campo da educação também é uma área de interesse das autoras Natália Costa Rodrigues e Daniele Correa, que exploraram as histórias em quadrinhos como um recurso didático capaz de facilitar a compreensão de conteúdos abstratos e promover maior engajamento dos estudantes nas aulas de Química.

Os quadrinhos produzidos na região Norte do Brasil têm ganhado cada vez mais espaço na mídia e na circulação no país. Muito desse resultado se relaciona com a cooperação entre os artistas da região e sua difusão na internet. O entendimento dessas mudanças e ferramentas está contemplado no artigo desenvolvido por Ellen Aline da Silva de Sousa, Francinete Costa Botelho e Marina Ramos Neves de Castro.

O universo alternativo do quadrinho *Underfell*, que faz parte do game *Undertale*, é pesquisado por Matheus Serafim Rodrigues e Ricardo Jorge de Lucena Lucas, que também pensam como suas comunidades digitais podem influenciar na criação de narrativas colaborativas. Dentro da seara das comunidades digitais e plataformizadas, Aline Mendes contribui com este dossiê apresentando as dinâmicas estabelecidas entre fãs do mangá e anime *One Piece* no grupo do Facebook *One Piece Brasil*. Encompassado com as formas alternativas de produção, o presente dossiê oferece uma análise sobre o processo criativo na produção de quadrinhos poético-filosóficos para redes sociais, em particular as formas nas quais os autores abordam a linguagem quadrinística experimentalmente tanto nos aspectos narrativos quanto no componente gráfico e no formato. Esta pesquisa foi conduzida pelos autores Isaac da Costa Luz e Alberto Ricardo Pessoa. Por sua vez, a autora Maiara Alvim estuda a evolução da publicação de quadrinhos em ambiente digital ao longo de décadas, e como as novas ferramentas disponíveis possibilitam produções experimentais expressadas na exploração do espaço da tela e a incorporação de diferentes mídias, histórias interativas e multilineares.

No nicho das produções de super-heróis, Roberto Tietzmann, André Pase e Janaina Gamba pensam em como a identidade da personagem Agente Carter, do Universo Cinemático da Marvel, é trabalhada através de diferentes apresentações transmídia. Essa análise se dá relacionando as aparições da personagem como paratextos audiovisuais, que evoluem até Carter tomar protagonismo nas produções da Marvel.

O dossiê completa-se com uma entrevista a um pesquisador e artista transmídia, pioneiro mundial em produções que hibridizam a linguagem tradicional dos

quadrinhos com os recursos hipermidia. Consultado pelos coordenadores deste dossiê, o Ciberpajé faz um percurso pela sua longa trajetória em experimentos criativos de “HQtrônicas”, que também foi um dos primeiros criadores de quadrinhos poético-filosóficos (um assunto de interesse deste dossiê). Sem omitir as mudanças de contextos e épocas, o autor goiano reflete sobre as possibilidades atuais de entretenimento no caldo imenso da hiperinformação e da cultura de massa global. Nesse sentido, Edgar Franco (que é o nome com o qual foi batizado) é ciente das limitações dos *influencers* na hora de produzir visibilidade para os quadrinhos, sendo mais importante ainda a agência da *gibisfera* ou as comunidades físicas e virtuais de fãs na hora de socializar e compartilhar informação sobre as produções desse campo cultural. Com lucidez, o Ciberpajé salienta como as preferências e os modos de consumo dos jovens leitores mudaram nos últimos anos, pois são os mangás os produtos favoritos que contam com maior quantidade de visualizações e seguidores, e são as plataformas digitais os formatos mais usados pela grande maioria dos leitores de quadrinhos e HQtrônicas em lugar dos formatos físicos. Nessa linha de inteligência, o especialista destaca as possibilidades e limites dos projetos de financiamento coletivo de quadrinhos no Brasil, e, tomando como referência outras experiências do contexto latino-americano, propõe novas estratégias de cooperação e solidariedade dentro do universo social das narrativas sequenciais que incluem as redes sociais ou outras ferramentas de comunicação e divulgação.

Para concluir, esse dossiê fornece aos leitores uma visão geral, mas ao mesmo tempo pormenorizada de como os quadrinhos e os super-heróis estão envolvidos com a cultura digital em um panorama em que é impossível que qualquer forma de expressão esteja isenta de sua influência. Acreditamos que os artigos revelados por esta chamada de trabalhos possam acrescentar novas dimensões para os estudos dos temas aqui abordados e que despertem curiosidades para que estes temas sejam explorados em novas perspectivas.

Referências

- De Luna, Pedro. “HQs digitais e quadrinhos na internet”. Luiz, Lúcio (org.) Os quadrinhos na era digital. HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013. pp. 51-61.
- Franco, Edgar Silveira. HQtrônicas: do suporte de papel à rede Internet. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2004.
- Gago, Sebastian; Berone, Lucas. Entrevista a Román Gubern. Los cómics y la cultura de la imagen. CuCo, Cuadernos de cómic, (13), 2019. pp. 145–163.
- Jenkins, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2022.
- Jenkins, Henry; Green, Joshua; Ford, Sam. Cultura da conexão. São Paulo: Aleph, 2022.
- Lévy, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- Lovink, Geert. Extinção da internet. São Paulo: Editora Funi-laria, 2023.
- McCloud, Scott. Reinventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books, 2005.
- Veronezi, Márcia. Quadrinhos na internet: abordagens e perspectivas. Porto Alegre: Asterisco, 2010.